

Pengaruh Pembelajaran *Online* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Cecep Abdul Salam
SD Negeri Hegarmanah
e-mail: abdul salamcecep@gmail.com

Abstrak

Pola pembelajaran yang berubah dari tatap muka menjadi BDR berdasarkan simulasi dapat menyebabkan learning loss peserta didik lebih besar daripada penurunan kemampuan peserta didik akibat libur sekolah. Penelitian ini dibuat untuk meneliti bagaimana pengaruh pembelajaran *online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian menurut tingkat eksplanasinya yaitu hipotesis asosiatif, metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika, juga karena berlandaskan pada filsafat positivisme (memandang realitas/gejala/fenomena). Objek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD Negeri Hegarmanah tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pembelajaran *online* dan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara simultan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah Kecamatan Jatinangor.

Kata Kunci: *Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

Abstract

Learning patterns that change from face-to-face to BDR based on simulations can cause students' learning loss greater than the decline in students' abilities due to school holidays. This study was made to examine how the influence of *online learning* and learning motivation on learning outcomes. This research uses quantitative methods. The types of research according to the level of explanation are associative hypotheses quantitative methods because the research data is in the form of numbers and analysis uses statistics, also because it is based on the philosophy of positivism (looking at reality/symptoms/phenomena). The research object is the sixth-grade students of SD Negeri Hegarmanah for the academic year 2021/2022, totaling 35 students. Based on the study results, it can be concluded that *online learning* and learning motivation in Indonesian subjects simultaneously significantly affect the learning outcomes of class VI students at SDN Hegarmanah, Jatinangor District..

Keywords : Online Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 menimbulkan dampak yang luar biasa di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi pendidikan di semua jenjang dengan berbagai cara (Carrillo & Flores, 2020).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 diperkuat dengan Surat Edaran Sekjen Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama darurat COVID-19, menjelaskan bahwa BDR melalui PJJ dapat dilaksanakan secara daring maupun luring sesuai dengan pedoman BDR. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik dengan lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya

yang diperlukan di dalamnya. Saat ini Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilakukan melalui berbagai media seperti *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting*, *Cisco Webex*, dan lain sebagainya. Dalam surat edaran ini juga disebutkan tujuan dari pelaksanaan BDR tersebut adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak pandemi COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan *psikososial* bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Terpisahnya secara fisik antara guru dengan siswa, sehingga menjadikan interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya menjadi tidak ada atau kurang sekali. Kurangnya interaksi ini menjadikan kurang dekat atau akrabnya guru dengan siswa yang dapat menghambat atau mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. Jika siswa tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka proses belajarnya akan mengalami kegagalan atau tidak tercapai tujuan pembelajaran atau pendidikan, yaitu terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Hal ini sesuai dengan permasalahan nilai hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Hegarmanah Kecamatan Jatinangor Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun nilai rata-rata hasil belajar ulangan harian sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Rata-rata Ulangan Haria kelas VI SD Hegarmanah Kecamatan Jatinangor TA 2021/2022

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata Kelas	Keterangan
1	Bahasa Indonesia	69,88	5 Siswa Memenuhi KKM
2	Matematika	70,02	6 Siswa Memenuhi KKM
3	IPA	70,98	8 Siswa Memenuhi KKM

Sumber: Pengolahan Data Ulhar Kelas VI Bulan Juli dan September, 2021

Tantangan terbesar agar motivasi belajar siswa di masa pandemi ini tetap terjaga dengan baik maka peran guru dan siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi tersebut. (Sari, 2021) dalam penelitiannya menyatakan motivasi yang rendah, dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Motivasi tidak hanya menjadi pendorong dalam mencapai hasil yang terbaik, tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Puspitasari, D. B. menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan syarat mutlak yang harus ada dalam belajar (Sari, 2021).

Hasil wawancara dengan guru bahwa siswa kurang atau tidak tekun menghadapi tugas hal ini terlihat diantaranya dengan lambatnya memberikan tugas dari waktu yang telah ditentukan, bahkan ada yang tidak memberikan tugas.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu berasal dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*ekstern*) (Hendra Dani Saputra, Faisal Ismet, Andrizal, 2018). Hasil belajar menurut Nur Widayanti dan Mukminan, bahwa hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes (Rahayu & Pahlevi, 2021).

Hasil belajar dalam pembelajaran masa pandemi covid berdasarkan penjelasan di atas dipengaruhi oleh dua faktor yaitu berasal dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*ekstern*) menjadi tolak ukur utama, Hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes. Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa yang diperoleh dari kesinambungan antara faktor *ekstern* yang berupa media belajar yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan faktor *intern* yaitu peran motivasi belajar karena motivasi belajar erat hubungannya dengan hasil belajar.

Berdasarkan penelusuran terhadap pustaka yang ada, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang bersangkutan paut dengan masalah atau relevan dengan penelitian ini, antara lain (Rahayu & Pahlevi, 2021) melakukan riset dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *E-learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil

penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP. Selanjutnya (Aisyah & Sari, 2021) melakukan riset dengan judul Efektifitas Penggunaan *Platform Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *platform Google Meet* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Socah.

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat mengatasi masalah pada hasil belajar dan dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran Online

Pengertian *online learning* meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Namun demikian, pengertian *online learning* bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses (Munir & IT, 2009)

(Munir & IT, 2009) Karakteristik *e-learning* antara lain:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa.
2. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) atau digital media.
3. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
4. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa tidak terbatas waktu dan tempat kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.
5. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Motivasi Belajar

Sardiman dalam (Dilliati et al., 2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Tabrani (dalam Suharni dan Purwanti, 2018) jenis motivasi belajar ada dua yaitu :

1. Motivasi intrinsik, yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.
2. Motivasi ekstrinsik, yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.

Menurut Marilyn K. Gowing dalam (Cahyani et al., 2020) ada empat poin aspek-aspek motivasi belajar, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Dorongan mencapai sesuatu peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.
2. Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar.
3. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.
4. Inisiatif Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga

ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

5. Optimis sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

Menurut Sardiman (dalam Suharni dan Purwanti 2018) siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki beberapa ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan / tidak cepat putus asa.
3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
4. Lebih senang kerja mandiri.
5. Dapat mempertahankan pendapatnya .
6. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.

Hasil Belajar

Dewi, Tripalupi, dan Artana dalam (Latifah et al., 2021). Hasil belajar adalah cerminan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Selanjutnya Nurwidayanti dan Mukminan dalam (Rahayu & Pahlevi, 2021), Hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes.

Sidin Ali dan Khaeruddin dalam (Wulan & Rusdiana, 2014), mendefinisikan penilaian adalah proses penentuan kualitas suatu objek dengan membandingkan antara hasil-hasil ukur dengan standar penilaian tertentu. Dari definisi di atas, dapat difahami menjadi tiga makna, antara lain:

1. Penilaian dalam pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaian kemampuan) peserta didik.
2. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik.
3. Hasil penilaian bersifat kualitatif artinya diperoleh dari pengkategorian.

(Wulan & Rusdiana, 2014) pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif.

1. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

2. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi.

3. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

(Wulan & Rusdiana, 2014)

Karakteristik penilaian menurut kurikulum 2013 sebagai berikut :

1. Belajar Tuntas

Untuk kompetensi pada kategori pengetahuan dan keterampilan (KI-3 dan KI- 4), siswa tidak diperkenankan mengerjakan pekerjaan berikutnya, sebelum mampu menyelesaikan

pekerjaan dengan prosedur yang benar dan hasil yang baik. Asumsi yang digunakan dalam belajar tuntas adalah siswa dapat belajar apapun, hanya waktu yang dibutuhkan yang berbeda. Siswa yang belajar lambat perlu waktu lebih lama untuk materi yang sama, dibandingkan siswa pada umumnya.

2. Otentik

Memandang penilaian dan pembelajaran secara terpadu. Penilaian otentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penilaian otentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh siswa, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh siswa.

3. Berkesinambungan

Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai perkembangan hasil belajar siswa, memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil terus menerus dalam bentuk penilaian proses, dan berbagai jenis ulangan secara berkelanjutan (ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, atau ulangan kenaikan kelas).

4. Berdasarkan Acuan Kriteria

Kemampuan siswa tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan, misalnya ketuntasan minimal, yang ditetapkan oleh satuan pendidikan masing-masing.

5. Menggunakan Teknik Penilaian yang Bervariasi

Teknik penilaian yang dipilih dapat berupa tertulis, lisan, produk, portofolio, unjuk kerja, proyek, pengamatan, dan penilaian diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian menurut tingkat eksplanasinya yaitu hipotesis asosiatif, metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika, juga karena berlandaskan pada filsafat positivisme (memandang realitas/gejala/fenomena). Hipotesis asosiatif karena hipotesisnya menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel. Data penelitian ini jenis datanya ordinal dengan melalui *Method of Succesive Interval* (MSI) bisa mengubah data Ordinal ke Interval maka data bersifat interval dan diolah dengan Statistika Parametrik. Bentuk hipotesis yang diajukan berbentuk sebab akibat maka model hubungan antar variabel terdapat variabel independen hal ini disebut variabel eksogen (exogenous), dan variabel dependen yang disebut variabel endogen (endogenous).

PEMBAHASAN

Pembelajaran *Online* di Kelas VI SD Hegarmanah

Hasil supervisi tentang pembelajaran *online* di kelas VI SD Negeri Hegarmanah. Diawal pembelajaran guru dan siswa masuk pada *google classroom* yaitu kelas yang telah dibuat oleh guru, kelas ini digunakan pembelajaran selama satu tahun. Setelah siswa masuk *google classroom*, guru meminta semua siswa untuk mengklik meet pada *google classroom*. Kemudian guru memberi salam sapaan dan meminta siswa untuk berdo'a yang dipimpin oleh seorang siswa untuk memulai pelajaran. Guru meminta siswa untuk mengisi daftar hadir pada google form. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan pertanyaan mengenai teks ekplanasi yang akan dipelajari.

Guru menayangkan teks bacaan bentuk PDF dan menyimpan bahan ajar di satu folder di *google classroom*. Guru meminta siswa membaca teks tersebut secara bergiliran melalui permainan *picker wheel*. Guru dan peserta didik melakukan diskusi mengenai isi dan bagian-bagian teks ekplanasi. Guru menayangkan dan membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada peserta didik untuk dianalisis yang termasuk kosakata baku atau bukan kosakata baku. Guru berdiskusi dengan peserta mengenai hasil LKPD. Guru menampilkan PPT mengenai kosakata baku sekaligus meluruskan jika ada materi yang keliru.

Guru memberikan tes tertulis dalam bentuk google form yang dikirim melalui *Google Meet*. Guru memberikan penugasan untuk mencari teks dan menganalisis kosakata baku

yang terdapat didalamnya lalu dikirim ke *google classroom*. Siswa diminta berdoa yang dipimpin oleh seorang siswa untuk mengakhiri pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru memberikan penugasan dan mengirimkan video hasil pembelajaran untuk dapat dipelajari kembali oleh siswa.

Kendala selama pembelajaran berlangsung diantaranya beberapa siswa mengalami hambatan sinyal, selain itu ada 2 siswa yang kuotanya terbatas dalam setiap pembelajaran *online* sehingga mendekati akhir pembelajaran tidak bisa melanjutkan pembelajaran dan kuota terbatas sering terjadi.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Hegarmanah Kecamatan Jatinangor Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 35 siswa. Jumlah responden ini ditentukan dengan mengambil seluruh dari populasi yang ada. Berikut karakteristik siswa berdasarkan jenis kelamin dalam penelitian ini:

Tabel 2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	(%)
Laki-laki	14	40
Perempuan	21	60
Total	35	100

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 2 kondisi siswa kelas VI siswa perempuan (60%) lebih banyak dari pada siswa laki-laki (40%).

Tabel 3 Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	(%)
10 s/d 12 Tahun	33	94,29
13 s/d 14	2	5,71
Total	35	100

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 3 siswa yang berusia 10 s/d 12 Tahun sebanyak (94,29%). Hal ini menggambarkan bahwa 94,29% siswa berusia antara 10 s/d 12 Tahun, lebih banyak dari pada siswa pada rentang usia 13 s/d 14 Tahun (5,71%).

Tabel 4 Responden Berdasarkan Kepemilikan *Android*

Memiliki	Jumlah	(%)
<i>Android</i> /HP sendiri	15	42,86
Laptop	0	0
<i>Android</i> /HP punya orang tua	18	51,43
Tidak memiliki keduanya	2	5,71
Total	35	100

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 4, untuk mengakses pembelajaran *online* menggunakan *android*/HP punya orang tua sebanyak 51,43%, menggunakan *android*/HP milik sendiri siswa sebanyak 42,86%, dan tidak memiliki sarana untuk mengakses pembelajaran *online* sebanyak 5,71%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru untuk yang tidak memiliki sarana untuk mengakses pembelajaran *online* yaitu dengan cara a) meminjam HP/*android* saudaranya, b) belajar bersama dengan teman yang menggunakan *Android*/HP.

Tabel 5 Responden Berdasarkan Penggunaan Akun Pembelajar

Akun pembelajar	Jumlah	(%)
Akun Kemendikbud	27	77,14
Akun pribadi	8	22,86
Total	35	100

Sumber: Data Sekunder

Berdasarkan tabel 5 yang menggunakan akun pembelajar dari kemendikbud (77,14%) lebih besar dari pada yang menggunakan akun pribadi (22,86%) untuk mengakses pembelajaran *online*.

Tabel 6 hasil teknik skoring variabel pembelajaran *online*

INDIKATOR VAR. X1	NILAI SKOR		A / H (KESIMPULAN INDIKATOR	RANKING INDIKATOR
	AKTUAL	HARAPAN (%)		
Pusat kegiatan pembelajar atau community web based distance learning	830	1050	79,05 Baik	5
Interaksi dalam group community web based distance learning atau kelompok belajar	138	175	78,86 Baik	7
General information personal administrative supporting system atau sistem administrasi pembelajar	139	175	79,43 Baik	3
	139	175	79,43 Baik	4
Pendalaman materi pembelajaran dan ujian	415	525	79,05 Baik	6
Materi pembelajaran online atau bahan bacaan dari web lainnya di luar materi pembelajaran yang diperlukan untuk menambah dan melengkapi pembelajaran	140	175	80,00 Baik	1
Perpustakaan digital (digital library)	278	350	79,43 Baik	2

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Pembelajaran *Online*

Berdasarkan tabel 6 seluruh indikator variabel pembelajaran *online* (X1) semuanya termasuk kesimpulan kategori baik, indikator prosentase tertinggi ada pada item ke-6 “Materi pembelajaran *online* atau bahan bacaan dari web lainnya di luar materi pembelajaran yang diperlukan untuk menambah dan melengkapi pembelajaran” dengan prosentase sebesar 80% kesimpulan indikator baik. Sedangkan prosentase terendah ada pada item ke-2 “Interaksi dalam group community web based distance learning atau kelompok belajar” dengan prosentase sebesar 78,86% kesimpulan indikator baik.

Tabel 7 Hasil Teknik Skoring Variabel Motivasi Belajar

INDIKATOR VAR. X2	NILAI SKOR		A / H (%)	KESIMPULAN INDIKATOR	RANKING INDIKATOR
	AKTUAL	HARAPAN			
Tekun menghadapi tugas	439	525	83,62	Baik	3
Ulet menghadapi kesulitan /tidak cepat putus asa	451	525	85,90	Sangat Baik	1
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin	574	700	82,00	Baik	4
Lebih senang kerja mandiri	286	350	81,71	Baik	5
Dapat mempertahankan pendapatnya	142	175	81,14	Baik	6
Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya	300	350	85,71	Sangat Baik	2

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel 7 dari 6 indikator variabel motivasi belajar (X2) ada 2 item indikator termasuk kesimpulan sangat baik dan 4 item indikator termasuk kesimpulan kategori baik, indikator prosentase tertinggi ada pada item ke-2 “Ulet menghadapi kesulitan /tidak cepat putus asa” dengan prosentase sebesar 85,90% kesimpulan indikator sangat baik. Sedangkan prosentase terendah ada pada item ke-5 “Dapat mempertahankan pendapatnya” dengan prosentase sebesar 81,14% kesimpulan indikator baik.

Tabel 8 Hasil Teknik Skoring Hasil Belajar

SOAL VAR. Y	NILAI SKOR		A / H (%)	SIMPULAN SOAL	RANKING SOAL
	AKTUAL	HARAPAN N			
1	33	35	94,29	Sangat Baik	1
2	33	35	94,29	Sangat Baik	2
3	32	35	91,43	Sangat Baik	3
4	32	35	91,43	Sangat Baik	4
5	31	35	88,57	Sangat Baik	11
6	32	35	91,43	Sangat Baik	5
7	32	35	91,43	Sangat Baik	6
8	32	35	91,43	Sangat Baik	7
9	32	35	91,43	Sangat Baik	8
10	28	35	80,00	Baik	12
11	28	35	80,00	Baik	13
12	32	35	91,43	Sangat Baik	9
13	32	35	91,43	Sangat Baik	10
14	28	35	80,00	Baik	14
15	27	35	77,14	Baik	15
TOTAL Y	464	525	88,38	Sangat Baik	

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 8 dari 15 soal posttest variabel hasil belajar (Y) ada 11 item soal termasuk kesimpulan sangat baik dan 4 item soal termasuk kesimpulan kategori baik, soal prosentase tertinggi ada pada item ke-1 dan ke-2 kesimpulan soal sangat baik. Sedangkan prosentase terendah ada pada item ke-15 dengan prosentase sebesar 77,14% kesimpulan soal baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Studi Kasus Penelitian Pembelajaran Di Kelas VI SDN Hegarmanah

Dalam penelitian ini pembelajaran yang di teliti yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan penanaman literasi ini diharapkan mampu memotivasi siswa dalam mencari informasi dan memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Selain berdasarkan nilai rata-rata terendah dari ketiga mata pelajaran Ujian Sekolah (US) juga tentang kompetensi literasi yang sekarang ini dijadikan Assesmen Nasional (AN) bagi Sekolah Dasar, apalagi Assesmen Nasional (AN) yang diselenggarakan secara *online* dari Kemendikbud.

Kemampuan literasi menjadi tuntutan pokok untuk meningkatkan kompetensi siswa dengan pemahaman dan pembiasaan membaca. Kemampuan literasi menjadi hal yang utama, untuk dapat menjawab soal dengan benar bukan saja pelajaran Bahasa Indonesia juga Numerik dan Lingkungan Belajar pada Assesmen Nasional (AN). Pada penelitian ini tentang pelajaran Bahasa Indonesia mengenai pemahaman literasi melalui bacaan teks ekplanasi ilmiah pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran ke-1.

Pengaruh Pembelajaran *Online* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Hegarmanah Kecamatan Jatinangor

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar. Pembelajaran *online* sering disebut *e-learning*. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk *digital* yang dijumpai oleh teknologi *internet* (Munir & IT, 2009)

Penggunaan pembelajaran *online*, guru dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (*scope*) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui internet, sehingga bagi guru bisa menilai seberapa jauh materi pembelajaran tersebut disajikan, dan bagi siswa dapat menilai seberapa jauh materi pembelajaran tersebut dapat dipelajari dan dikuasainya. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan pada komputer, sehingga siswa dapat mengulang atau mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan keperluannya. Informasi mudah diakses dari jarak jauh dan tidak terbatas oleh waktu bisa kapan saja dan tidak terbatas oleh tempat atau ruangan, bisa di mana saja, tidak hanya terbatas harus di ruangan kelas atau sekolah. Peran siswa menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna pula (*meaningfull*), mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk diungkapkan kembali. Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran (Munir & IT, 2009).

Salah satu produk yang dihasilkan oleh Google adalah *Google Meet*. *Google Meet* merupakan salah satu platform komunikasi yang saat ini banyak digunakan. *Google Meet* merupakan pengganti dari aplikasi *Google Hangouts* dan *Google Chat* (Anonim, 2021a) *Google Meet* baru dirilis pada bulan Februari 2017. *Google Meet* merupakan jenis media pembelajaran audio-visual karena dapat mengeluarkan suara dan gambar. Selain itu *Google Meet* juga termasuk ke dalam jenis media pembelajaran hasil teknologi komputer (Anonim, 2021b)

Menurut (Aisyah & Sari, 2021) *Google Meet* memiliki kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dari *Google Meet* adalah : (1) Adanya fitur *White Board*, (2) Tersedia

Gratis, (3) Tampilan video yang HD dan support resolusi lain, (4) Mudah penggunaannya, (5) Layanan Enkripsi video, (6) Banyak pilihan Tampilan yang menarik Sedangkan Kelemahan dari *Google Meet* adalah : (1) Tidak adanya Fitur Hemat Data, (2) Belum semua fasilitas *Free*, (3) Membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Selain kendala tersebut peneliti mengalami kendala lain yaitu tidak semua siswa telah memiliki *android* sendiri jadi siswa menggunakan *android* orang tua. Juga tidak semua siswa memiliki kuota yang mencukupi, ada 2 siswa yang memiliki kuota terbatas/tidak cukup kuota.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan pada siswa SMK, hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya (Rahayu & Pahlevi, 2021). Yang mengungkap bahwa *Google Meet* memberikan kemudahan dalam penggunaan, mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran serta dapat menghilangkan ketakutan siswa saat adanya pandemi (Al-Marooof dkk, 2020). Adanya pemaparan materi dari guru saat pembelajaran dengan *Google Meet* baik melalui slide presentasi, video maupun lainnya serta terjadi interaksi antara siswa dan guru memberikan kesan seperti halnya pembelajaran dikelas (konvensional), yang membedakan hanya pembelajaran dilakukan dari rumah. Selain itu guru dapat mengawasi kegiatan siswa saat pembelajaran dilakukan, karena *Google Meet* difasilitasi fitur rekam layar dan kamera yang dapat digunakan. Lain halnya pembelajaran dengan *google classroom* yang memiliki kelemahan siswa tidak dapat bertatap muka dengan guru sehingga siswa merasa kurang akan perhatian (Santosa et al., 2020). Dimana siswa hanya diberikan materi saja tanpa adanya penjelasan dari guru sehingga mau tidak mau siswa harus belajar sendiri materi yang diberikan guru. Hal ini mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan bahkan bisa menimbulkan perbedaan pemahaman materi antara siswa satu dengan lainnya karena tidak ada pembenaran dari guru. Sehingga kekurangan yang ada pada *google classroom* ini dapat diatasi dengan media *Google Meet*. Namun dengan banyak kelebihan tentunya tidak menutup kemungkinan bahwa *Google Meet* memiliki beberapa kekurangan diantaranya 1) tidak semua memiliki akses gratis; 2) perlunya jaringan atau signal stabil serta 3) belum adanya fitur hemat data sehingga memungkinkan penggunaan data yang banyak (Aisyah & Sari, 2021). Selain kendala tersebut peneliti mengalami kendala lain yaitu tidak semua siswa telah memiliki *smartphone* sendiri jadi siswa menggunakan PC maupun *smartphone* orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan kuatnya pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar dapat terlihat dari uji jalur dengan harga koefisien jalur $P_{y \cdot x_1} = 0,481$. Jalur pembelajaran *online* menuju hasil belajar dengan t -hitung = 5,662 > t -tabel

= 2,448 menunjukkan hasil uji t -nya signifikan dengan $df = 32$ dan $\alpha = 0,01$ atau 1%. besaran pengaruh antar variabel bahwa pembelajaran *online* mempunyai pengaruh total terhadap hasil belajar dengan koefisien determinan sebesar 0,261 atau 26,1% yang terdiri pengaruh langsung pembelajaran *online* terhadap hasil belajar dengan koefisien determinan sebesar 0,231 atau 23,1% dan pengaruh tidak langsung pembelajaran *online* terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,030 atau 3%. $H_0 : P_{y \cdot x_1} = 0$ ditolak $H_1 : P_{y \cdot x_1} \neq 0$ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *online* terhadap hasil belajar.

Penelitian relevan terdahulu yang menguji penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa dengan pengujian hipotesis melalui uji- t diperoleh t -hitung = 3,518 yang mana lebih besar dari t -tabel = 1,998 dengan $df = 62$ dan $\alpha = 0,05$ atau 5 %. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP (Rahayu & Pahlevi, 2021). Berdasarkan analisis data diperoleh nilai $t_{hit} = 12,13$ tidak terletak pada interval $-t(\alpha/2) < t_{hit} < t(\alpha/2)$ yaitu $-2,201 < t_{hit} < 2,201$, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian penggunaan platform *Google Meet* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas VIII SMP Negeri 1 Socah (Aisyah & Sari, 2021).

Merujuk pada hasil analisis yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu dan teori-teori yang ada, maka dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *online* terhadap hasil belajar siswa.

Mengacu pada penelitian relevan terdahulu, yang dikaitkan dengan hasil analisis pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar maka dapat dinyatakan bahwa: "Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *online* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah Kecamatan Jatinangor".

Pembelajaran *online* dan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara simultan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah Kecamatan Jatinangor

Dalam penelitian ini diperoleh fakta bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran *online* dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar. Berdasarkan analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar tinggi atau tercapai tujuan pembelajaran. Berlaku sebaliknya siswa yang tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka akan memperoleh hasil belajar rendah atau tidak tercapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran *online* diperlukan kemandirian belajar dan hasil belajar akan menjadi optimal jika ada belajar mandiri dan motivasi belajar.

Pengaruh simultan/bersama pembelajaran *online* (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y) mempunyai pengaruh dengan koefisien determinan sebesar 0,490 atau 49% dan pengaruh faktor lainya (\square) terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,510 atau 51%. Berdasarkan data setelah dilakukan analisis ditemukan **Model Summary** Angka **R** sebesar **0,700** menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran *online* (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y) adalah kuat secara positif karena mendekati nilai 1. Menurut konsep Guilford, derajat keeratan hubungannya **kuat**, dengan arah hubungannya positif atau searah. Angka **R Square** atau koefisien determinasi adalah 0,490 yang berarti bahwa besarnya kontribusi pembelajaran *online* (X1) dan motivasi belajar (X2) dalam mempengaruhi hasil belajar (Y) adalah sebesar 49%, sedangkan sisanya sebesar 51% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil Uji Pengaruh Simultan Signifikan Pada $\square = 0,01$ atau 1 % Berdasarkan Uji Anova atau Uji F.

Belajar mandiri dan motivasi belajar sangat diperlukan siswa berdasarkan hasil analisis bahwa pembelajaran *online* (X1) mempunyai pengaruh total terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,261 atau 26,1 menduduki rangking ke-1. Sedangkan motivasi belajar (X2) mempunyai pengaruh total terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,228 atau 22,8% menduduki rangking ke-2.

Berdasarkan hasil Uji Anova atau Uji F Signifikan Pada $\square = 0,01$ atau 1% dapat disimpulkan "pembelajaran *online* dan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara simultan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah Kecamatan Jatinangor".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh pembelajaran *online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *online* dan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara simultan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Hegarmanah Kecamatan Jatinangor. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar terdapat langkah strategis yang dapat dilakukan kepala sekolah sebagai manajer melakukan tugas dan fungsinya dengan tindakan manajemen sebagai berikut: (1) Membangun komitmen dengan guru untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan belajar siswa dan memotivasi belajar siswanya. (2) Meningkatkan indikator pembelajaran *online* dan indikator motivasi belajar secara berkala (sebulan 2 kali kegiatan) dengan workshop dan IHT. (3) Memotivasi kepada guru untuk terus mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (4) Melaksanakan monitoring evaluasi (MONEV)

dan supervisi. (5) Pertemuan dengan orang tua secara berkala sebulan sekali dalam mengkomunikasikan tentang pembelajaran *online* dan motivasi belajar. (6) Membuat RAKS (Rencana Anggaran Kegiatan Sekolah), sehingga sekolah dapat meyenggarakan pengebangan mutu guru dan menyediakan fasilitas jaringan internet di sekolah. 7) Mengupdate penggunaan akun pembelajar dari Kemendikbud melalui DAPODIK sehingga diharapkan mendapat kuota gratis terutama bagi yang menggunakan akun pribadi menjadi akun pembelajaran dari Kemendikbud

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sari, D. I. (2021). Efektivitas penggunaan platform google meet terhadap hasil belajar siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 45–49.
- Andriani R dan Rasto (2019) “*Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 4 No. 1, Januari 2019, Hal. 80-86 EISSN 2656-4734 :<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper> doi:10.17509/jpm.v4i1.14958
- Anonim. (2021a). *Google*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Google>
- Anonim. (2021b). *Google Classroom*. https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Meet
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). High School Student Learning Motivation in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 123–140.
- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and teacher education: a literature review of online teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487.
- Deni Darmawan, 2016, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Dilliati, F. N., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 61–68.
- Kompri, 2019, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Latifah, N., Wulandari, A. A., & Suratno, S. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN GOOGLE MEET. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(2), 46–52.
- Munir, D., & IT, M. (2009). Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Alfabeta*, 24.
- Rahayu, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning dengan google meet terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 91–99.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Bahri, S. (2020). Efektivitas pembelajaran google classroom terhadap kemampuan penalaran matematis siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62–70.
- Sari, I. P. (2021). *Penyusunan Konten Pembelajaran E-learning Berbasis Aplikasi Moodle pada Materi Asam Basa*. Universitas Negeri Padang.
- Wulan, E. R., & Rusdiana, A. (2014). Evaluasi pembelajaran dengan pendekatan kurikulum 2013. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Zulaeha Laisa, 2019, *Teknologi Komunikasi Pembelajaran e-Learning di Perguruan Tinggi*. Gorontalo : Penerbit C.V Athra Samudra